



EstuDAv - Estudios Avanzados
Nº 38, 2023: 101-110
ISSN 0718-5014



EstuDAv IDEA
Revista Estudios Avanzados

***TimeTraveller™*: entre la cultura popular y el posthumanismo**

TimeTraveller™: Between Popular Culture and Posthumanism

Mario Iván Uruga Ramírez

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Monterrey, México,
ORCID 0000-0001-6222-5473, marioiuramz@gmail.com

Resumen

Analizaremos el trabajo de la artista digital canadiense Skawennati Tricia Fragnito, específicamente la obra *TimeTraveller™*, a la luz de la teoría de la cultura popular de Antonio Gramsci y de las ideas del posthumanismo de Francesca Ferrando. Dado que *TimeTraveller™* visibiliza momentos clave de la nación Mohawk y de otros pueblos indígenas, la primera parte del artículo explica de manera breve la historia de dicho pueblo, a fin de comprender las intenciones de Skawennati. Luego revisaremos la serie de videos que conforman *TimeTraveller™*, con el objetivo de determinar cuál es el papel que, en términos gramscianos, desempeña una artista como Skawennati ante su nación. La parte final problematiza ciertos elementos de *TimeTraveller™* que parecen contradecir las interpretaciones poscoloniales de ciertos autores respecto a la obra de Skawennati.

Palabras clave: Pueblos Indígenas, Cultura Popular, Posthumanismo, Arte Digital, Colonialismo.

Abstract

This article analyzes the work of the Canadian digital artist Skawennati Tricia Fragnito, specifically the work *TimeTraveller™*, in light of the Gramsci's theory of Popular Culture and the Posthumanism ideas of Francesca Ferrando. Since *TimeTraveller™* makes visible key moments of the Mohawk nation and other indigenous peoples, the first part of the article briefly explains the history of the Mohawk people, in order to understand Skawennati's aims. Then, the *TimeTraveller™* series of videos is analyzed to define the role that, in Gramscian terms, an artist like Skawennati plays before her nation. The final part problematizes certain elements of *TimeTraveller™*, which seem to contradict the postcolonial interpretations made of Skawennati's work.

Keywords: Indigenous People, Popular Culture, Posthumanism, Digital Art, Colonialism.

Recibido: 10/11/2022 Aprobado: 25/02/2023 Publicado: 30/06/2023



El 11 de junio al 26 de septiembre de 1990, una comunidad de la nación Mohawk, en Canadá, se levantó en resistencia para evitar que se construyera en su territorio un campo de golf y complejos residenciales. A fin de apagar la protesta, el gobierno canadiense envió fuerzas armadas civiles y luego al ejército, en una batalla desigual y en gran medida injustificada, no solo por el hecho específico de que el campo de golf se construiría sobre un cementerio sagrado para los mohawks, a quienes nunca se consultó, sino por la recurrente discriminación racial que ha pesado en contra de dicha comunidad. Después de más de dos meses de tensión y la muerte de un hombre por cada bando, el conflicto se resolvió de manera insatisfactoria, aunque pacífica: el gobierno adquirió los terrenos, de forma que los inversores no pudieron ejecutar sus proyectos, pero tampoco fueron entregados a los indígenas. El hecho se conoció mediáticamente como la Crisis de Oka.

La artista Skawennati Tricia Fragnito ha representado este suceso en su obra *TimeTraveller™*. Perteneciente a la comunidad mohawk en Quebec, Canadá, Skawennati crea diversos proyectos artísticos que tienen como protagonistas a miembros de culturas aborígenes; de ahí viene el nombre de uno de ellos: AbTeC (Aboriginal Territories in Cyberspace), cuya finalidad es “asegurar la presencia indígena en las páginas web, entornos en línea, videojuegos y mundos virtuales que componen el ciberespacio”.¹ Skawennati proyecta realidades digitales protagonizadas por personajes indígenas en entornos futuristas y de ciencia ficción, para compensar “la falta de presencia indígena en la cultura popular futurista y la ciencia ficción a través de historias de dolor, penurias, triunfo y amor” (Pullen, 2016: 237). *TimeTraveller™* es una serie de nueve videos en los cuales los protagonistas —Hunter y Karahkwenhawi— viajan en el tiempo para conocer momentos estelares de los pueblos nativos americanos.² Utilizan un par de anteojos para realizar dichos viajes (la marca de dichos anteojos es, precisamente, *TimeTraveller™*) y eligen la fecha que les interese, desde épocas precolombinas hasta futuristas.

En estas narrativas digitales vemos representados símbolos y valores de la cultura mohawk y, dado que se elaboran a partir de la idiosincrasia propia de los miembros de la comunidad, suelen calificarse como poscoloniales (Pullen, 2016). Por este mismo motivo, en términos gramscianos, podría considerarsele cultura popular, pues respondería orgánicamente a las necesidades intelectuales de la comunidad misma (Gramsci, 2000) en tanto que de ella provendría, y en gran medida también a ella se dirigiría. Así pues, la presente investigación tiene como objetivo primero el plantear de manera general la situación en la cual se encuentra la nación Mohawk, pues esto permitirá comprender, como segundo objetivo, el punto de vista desde el cual trabaja Skawennati, tanto con relación a su cultura indígena como en relación a la cultura canadiense, de la cual también forma parte. Tercero: dado que el arte digital de Skawennati, específicamente *TimeTraveller™*, representa la perspectiva indígena en lugar del discurso hegemónico occidental, y dado que lo hace mediante una representación *sci-fi* de la tecnología, se le ha interpretado desde el punto de vista del posthumanismo (Ge, 2021), lo cual será también analizado brevemente y con miras a plantearlo en el marco de la cultura popular. El núcleo de la discusión se encuentra aquí: en qué medida puede considerarse que una obra artística de esta índole y con estas características desafía el gran relato de un “ideal universal de Hombre de razón” (Braidotti en Ferrando, 2019: XI), o bien, en qué medida replica algunos de los ideales más perniciosos de nuestra sociedad capitaloica.

1 Aboriginal Territories in Cyberspace. <https://abtec.org/#about>

2 Todos se pueden ver en la página de *TimeTraveller™*, en <https://www.timetravellertm.com/index.html>

Nación Mohawk

La nación Mohawk forma parte de un grupo ancestral que se asentó —no se tiene una fecha precisa, pero puede remontarse a doce siglos— al noreste de Estados Unidos, en la zona que hoy conocemos como Nueva York. La toponimia de la región aún indica esa añeja pertenencia: el río Mohawk, el condado Oneida, la villa Canajoharie, entre otros, son indicios de las naciones originarias. En algún momento alrededor del siglo XII, “los mohawks se unieron a otras cuatro tribus que hablaban lenguas iroquesas similares, para establecer el Haudenosaunee, o Confederación iroquesa” (Dwyer y Adare, 2012: 6). Fue una de las primeras naciones en ser contactadas por los españoles que llegaron a esa latitud, aunque establecieron vínculos más profundos con ingleses, holandeses y franceses, al grado de reconocerse mutuamente como naciones iguales (Dwyer y Adare, 2012). Al desatarse la Revolución de las Trece Colonias los mohawks apoyaron al bando inglés, probablemente con la idea de que de así podrían deshacerse de los colonos invasores. Dado el resultado final, y con el Reino de Gran Bretaña derrotado, las naciones debieron migrar y se instalaron al sur de Canadá, alrededor del lago Ontario. Su destino fue aproximadamente el mismo que padecieron otros pueblos originarios de Estados Unidos: la extinción o la asimilación.

Las nuevas leyes en los Estados Unidos y Canadá [en el siglo XVIII] asumieron la mayor parte del control que los nativos americanos tenían sobre sus vidas. Se esperaba que abandonaran sus culturas y adoptaran las formas y hábitos de los estadounidenses blancos. Se convirtió en un crimen practicar sus religiones tradicionales. Se sacó a los niños de sus hogares para colocarlos en internados, donde se les prohibía hablar su lengua materna. (Dwyer y Adare, 2012: 8)

Su subsistencia tampoco ha sido fácil en el siglo XX, pues el gobierno canadiense ha cometido frecuentes crímenes en contra de ellos. Además de la mencionada Crisis de Oka (Oka es el nombre de la ciudad donde ocurrieron los hechos) de 1990, se ha documentado de manera precisa que el gobierno canadiense cometió genocidio, a lo largo del siglo pasado, contra diversos pueblos indígenas de su territorio.³ En la antigua Escuela Residencial Indígena de Kamloops se encontraron los restos de

215 menores de edad víctimas de los intentos de asimilación forzada (Austen, 2021). Fue lo mismo que se hizo, antes, con los apaches: al desplazarlos durante meses a lejanos internados donde no podían hablar su lengua —donde frecuentemente murieron de enfermedades curables—, se rompía el vínculo con su cultura y tampoco se los incorporaba a la estadounidense en condiciones equitativas (Worcester, 2019).

A pesar de los abusos y el encierro en reservas, los mohawks han intentado mantener la tradición de su cultura. Después de siglos de influencia católica (recuérdese que los puestos de avanzada de la Corona española, los presidios eran bases tanto militares como evangelizadoras), en 1927 la nación Mohawk “anunció públicamente su ruptura con la iglesia Católica y su compromiso con la ‘religión de sus antepasados’” (Reid, 2004: 180). Su comunidad es matrilineal y se integra por tres clanes —Tortuga, Lobo y Oso— que se reúnen cada cierto tiempo en el Gran Consejo de la Confederación Haudenosaunee que define las leyes de su comportamiento. Las restricciones e intransigencias de la comunidad testimonian el empeño que han puesto para mantener sus costumbres; en la reserva de Oka, por ejemplo, quien se case con alguien que no sea mohawk debe abandonar la comunidad. La resistencia que mostraron en la Crisis de 1990 se debe a que, después de más de doscientos años de exigir que se reconozca su derecho a la reserva, “los mohawks de Kanesatake estaban ahora confinados a unos 6 km², en comparación con los 687 que tuvieron antes” (de Bruin, 2021).

No obstante todos los problemas y crímenes, el sincretismo entre la nación Mohawk y la cultura occidental se refleja en el hecho de que “conducen automóviles; van a la escuela; trabajan en oficinas, fábricas o granjas; asisten a universidades y hablan inglés o francés. También participan en ceremonias religiosas Longhouse, juegan Tewaathon por razones tradicionales y hablan mohawk” (Dwyer y Adare, 2012: 33). Aquí se inscribe la vida y obra de la propia Skawennati.

3 Los reportes finales se pueden encontrar en <https://www.mmiwg-ffada.ca/final-report/>

Skawennati y TimeTraveller™

La artista Skawennati Tricia Fragnito proviene de ese entorno. La semblanza que ella proporciona en su página personal señala lo siguiente:

Nacida en el territorio mohawk de Kahnawà:ke, Skawennati pertenece al Clan Tortuga. Tiene un Bachelor of Fine Arts de la Universidad de Concordia, en Montreal, donde reside.

El arte que hace Skawennati aborda la historia, el futuro y el cambio desde su perspectiva como una mujer urbana Kanien'kehá:ka (Mohawk) y como un avatar *cyberpunk*. Su temprana adopción del ciberespacio como ubicación y medio para sus prácticas ha producido proyectos innovadores como *CyberPowWow* y *TimeTraveller*. Es conocida por sus machinimas —películas hechas en entornos virtuales— pero también produce imágenes fijas, textiles y esculturas. (Skawennati, 2023)

La combinación entre lo tradicional y lo tecnológico, entre lo ancestral y lo cibernético, queda clara en todos sus proyectos. El nombre *CyberPowWow* refiere la reunión (*Pow-wow* significa celebración),⁴ a través de recursos digitales (*cyber*), de nativos americanos, “en salas gráficas de chat que permiten a los visitantes interactuar entre sí en tiempo real”.⁵ Por su parte, *TimeTraveller™* combina símbolos nativos (por ejemplo, la tortuga) con posibilidades futuristas pertenecientes a la ciencia ficción (como los anteojos que permiten viajar en el tiempo). Veamos algunos de los elementos que constituyen este sincretismo en *TimeTraveller™*.

La serie consta de nueve videos de alrededor de ocho minutos cada uno, realizados en animación digital 3D. El protagonista inicial es Hunter, en el año 2121:

empezamos con un joven que vive en el futuro, pero no le va muy bien. No puede encontrar un trabajo y tiene que trabajar como un asesino a sueldo. Vive solo, está solo, no sabe quién es. Sabe que es mohawk, pero no tiene una buena conexión con su comunidad. Vive en un almacén porque no puede permitirse nada mejor. (Skawennati en Ge, 2021: 61)

Los anteojos *TimeTraveller™* permiten a los usuarios observar sin ser vistos (*Fly-on-the-Wall*), o bien

participar en los sucesos y compartir las mismas sensaciones que los demás (*Intelligent Agent*). En el primer episodio, Hunter compra un par de anteojos —en tanto hay muchos usuarios más, de quienes no sabemos nada— y decide investigar sobre masacres indígenas del pasado, así que viaja a 1875, en Fort Calgary, Canadá, en la modalidad de ser solo un observador invisible. Encuentra algunos hombres blancos hablando sobre las razones que, quince años antes, generaron la Indian Massacre en Minnesota, y dado que a Hunter le resultan sospechosas las explicaciones que dan estos hombres blancos, decide ir él mismo a 1862 (esto sucede en el segundo episodio). Hunter es testigo de la considerada “mayor ejecución masiva en la historia de Estados Unidos”, ocurrida en 1862 cuando 38 indígenas dakotas fueron colgados en Minnesota; de acuerdo con el Centro de Información de la Pena de Muerte, fue el presidente Lincoln quien determinó la lista de condenados después de revisar la propuesta original de condenar a 303 prisioneros. Ocurrió el 26 de diciembre de 1862.⁶

En el tercer episodio, Hunter viaja a 1990 a Oka, durante la Crisis, y entra en escena directamente en uno de los momentos más álgidos: el enfrentamiento entre los guerreros mohawks y los militares canadienses (Figura 1). Los personajes que Hunter conoce le demuestran su compromiso para luchar por la comunidad y su legítimo territorio, al grado de que todos son detenidos. La frase que dice uno de ellos es “Paz, poder y rectitud; no puedes tener uno sin los otros dos”, con lo cual Skawennati hace referencia a la ceremonia llamada Rotinohshonni, cuyo “imperativo cultural es difundir el mensaje de paz, poder y rectitud, y luchar vigorosamente contra aquellos que podrían imponer un orden irrespetuoso e injusto” (Alfred, 2019: XIX). Es evidente que, al proceder de esta forma, *TimeTraveller™* reivindica elementos relevantes para la cultura mohawk, aun cuando podrían pasar desapercibidos para otro público. Al final del episodio, el ejército detiene a todas las personas que Hunter conoció, excepto una pequeña niña de cuatro años llamada Karahkwenhawi.

4 Echoes of a Proud Nation Pow-Wow, en http://kahnawakepowwow.com/?page_id=18

5 *CyberPowWow*, en <https://www.cyberpowwow.net/about.html>

6 Más información puede encontrarse en <https://deathpenaltyinfo.org/stories/the-largest-mass-execution-in-us-history>

Figura 1. Fotografía original de la Crisis de Oka y fotograma de *TimeTraveller™*
Figure 1. Original photograph of the Oka Crisis and frame of *TimeTraveller™*



Fuente/source: <https://www.timetravellertm.com/index.html>

El episodio cuatro comienza precisamente con Karahkwenhawi, siendo ya una mujer adulta. Ella, en 2021, visita una iglesia donde busca información sobre la primera santa indígena de Norteamérica —Kateri Tekakwitha, un personaje efectivamente histórico. De pronto aparece Hunter, por un segundo, y le deja un par de anteojos *TimeTraveller™* antes de desaparecer. Karahkwenhawi toma los anteojos y viaja hasta el año 2112, donde presencia un espectáculo mohawk futurista: en un enorme estadio, se ejecutan danzas con trajes de inspiración tradicional; ameniza un grupo de punk, The Death Mohawks; hay concursos para ganar viajes estelares a los anillos de saturno, Ferraris y un billón de dólares. En el episodio cinco, Karahkwenhawi viaja al pasado para conocer en persona a la santa Kateri Tekakwitha y se vuelve testigo de los fenómenos que constituyen su santidad: al morir, Kateri despide un aroma a flores y de su cuerpo desaparecen las cicatrices que le había dejado, cuando niña, la viruela.

En el sexto episodio Karahkwenhawi viaja a 1969, cuando Richard Oakes lanzó la Proclama de Alcatraz, en la cual declara el deseo de los indígenas sioux por adquirir la isla

por la suma de veinticuatro (24) dólares, pagaderos en abalorios y tela roja de algodón, conforme a los términos del mercado empleado por los hombres blancos hace alrededor de trescientos años para la compra de una isla semejante. Sabemos que veinticuatro dólares de artículos de comercio por esos dieciséis acres de tierras representan más de lo que fue pagado en el momento de la cesión de la isla de Manhattan, pero sabemos también que el valor de la tierra se ha acrecentado con el tiempo.

Nuestra oferta de un dólar veinticuatro centavos por acre es superior a los cuarenta y siete centavos por acre que los hombres blancos pagan actualmente a los indios de California por sus tierras. (Ferro, 2005: 81)

Karahkwenhawi y Hunter se reencuentran por fin, pues no se habían visto desde que la madre de ella fue detenida en Oka; pero Karahkwenhawi ya no es una niña de cuatro años, sino una mujer de veinticuatro (más o menos la misma edad de Hunter), de forma que terminan enamorados. Luego de participar en la Proclama de Alcatraz y de platicar alrededor de una fogata, los vemos en la cama de Hunter en un abrazo postcoital. A partir de ahora (es decir, en los últimos tres episodios) los vemos viajar juntos en el tiempo y consolidar su relación.

En el séptimo episodio, Hunter y Karahkwenhawi viajan a 1490 (“Son como unas vacaciones del colonialismo”, dice ella) y participan en una ceremonia mexicana en la cual le sacarán el corazón a Hunter; esto es importante porque él está, en el futuro, concursando para saber cuál viajero-usuario de los lentes *TimeTraveller™* es el más extremo. El octavo episodio expresa el amor que se profesan Karahkwenhawi y Hunter, de manera que vemos algo de sexo y romance. Por último, el noveno episodio consiste en las dudas que tiene Karahkwenhawi ante la petición de Hunter para que vaya a vivir al futuro (2121), lo cual implicaría que ella renunciase a su vida del 2011. Hunter lanza esta propuesta porque se ganó un billón de dólares por ser “el más extremo viajero del tiempo”, pero Karahkwenhawi piensa que no pertenece a esta época... cuando menos hasta que,

estando en el año 2121 y atribulada por sus dudas, descubre una exposición de artistas indígenas de principios del siglo XX, su tiempo. Allí encuentra, además de una escultura de Kateri Tekakwitha, la instalación *Sky Well*, de Beili Liu. Entonces decide quedarse en el 2121, con Hunter. El capítulo cierra

con una elegante fiesta en el nuevo apartamento que acaba de comprar Hunter, donde un androide atiende a los invitados que beben champaña y que están a punto de ver, en un movimiento autoreferencial, la obra *TimeTraveller™* de Skawennati.

Cultura popular y posthumanismo

TimeTraveller™ representa un punto de convergencia entre los postulados de Gramsci sobre la cultura popular, y los postulados del posthumanismo. Por un lado, Gramsci destaca que el pueblo italiano del primer tercio del siglo XX no tenía una cultura popular-nacional, es decir, que “no había una relación orgánica entre los intelectuales y las amplias masas nacionales” (Forgacs en Gramsci, 2000: 363). Eso le permitía explicar que, fuera de la ópera, el pueblo se encontrara más a gusto con novelas francesas, aunque estas no respondieran ni al contexto ni a las necesidades políticas y sociales de Italia. La razón principal era que los intelectuales asumían una posición anacrónica y superior al vulgo, es decir, apelando a un pasado ya extinto —castizo y libresco— en el cual representaban la clase educada. Consideraban que su actividad estaba divorciada de lo que circulaba por las masas:

Los intelectuales no provienen del pueblo, aunque por accidente algunos de ellos tienen orígenes entre el pueblo. No se sienten atados a ellos (retórica aparte), no conocen y sienten sus necesidades, aspiraciones y sentimientos. En relación a la gente, son algo separado, sin fundamento, una casta y no una articulación con funciones orgánicas de la gente misma. (Gramsci, 2000: 367)

El intelectual concebía no solo a sus creaciones o a su actividad, sino incluso a sí mismo como una entidad deudora de ideales cuyo refinamiento era incompatible con la vulgaridad de las expresiones populares, a las cuales consideraba irrelevantes e indignas de su contemplación. Al mismo tiempo, este desprecio por representar, sublimar o reflexionar los sentimientos populares impedía también que el intelectual aportara el espíritu crítico que teóricamente debía tener, lo cual redundaba en su impotencia para forjar una visión más clara de lo que la sociedad requería. Es por eso que en Italia, decía Gramsci, “los sentimientos de la gente no

son vividos por los escritores como propios, ni los escritores tienen una función ‘educativa nacional’” (Gramsci, 2000: 365). O sea, Gramsci consideraba que la intelectualidad era capaz de aportar una perspectiva erudita que al vulgo se le escapaba (por su condición de no ser ilustrada), aunque carecía de un espíritu crítico: tal vez porque, sencillamente, la intelectualidad no lo tuviera.

Debemos considerar que la situación de Gramsci era peculiarmente compleja, dado que había pasado meses preso sin que se le permitiera leer ni escribir, de forma que cuando por fin le proporcionaron materiales había de ser extremadamente cuidadoso en los temas que abordara. Sus interpretaciones sobre la falta de una intelectualidad que aportara o agudizara ideas del pueblo responden a su esperanza de que el movimiento comunista no fuese solo emprendido por lumpen y proletarios, sino por una clase educada que ayudara en la orientación de la lucha. Allí se ubica la fractura entre lo “popular” y lo “nacional”: “En Italia el término ‘nacional’ tiene un significado ideológicamente muy restringido, y no coincide en ningún caso con ‘popular’ porque en Italia los intelectuales están alejados del pueblo, es decir, de la ‘nación’” (Gramsci, 2000: 366-367).⁷ En suma, las aspiraciones populares —en el sentido de esta última cita— se enriquecerían con los aportes de una clase educada que explorara, con la agudeza de su erudición, las limitaciones del pensamiento popular.

Dicho lo anterior podemos comprender en qué medida *TimeTraveller™* representa una expresión

⁷ Lo mismo destaca Forgacs en la introducción al apartado “Popular Culture” de la citada edición: “Gramsci’s interest in popular culture was bound up with his conception of revolutionary change as a process in which popular mentalities and behaviour are transformed” (Forgacs, 2000: 363).

popular y al mismo tiempo una expresión educada del refinamiento institucional. Skawennati no pierde la oportunidad de reflejar, en sus múltiples obras, los valores de la nación Mohawk (las reuniones Pow-Wow; la remembranza de las masacres; el compromiso de los rebeldes que dieron su libertad y su vida; los ideales de paz, poder y rectitud; su lengua y sus símbolos), pero lo hace en el marco de una narratividad que no está al alcance de cualquiera, ni en forma (animación digital), ni en contenido (el género de la ciencia ficción). Y el discurso contenido de su relato no es el que se dicta desde una posición de poder, sino el que emerge en las propias personas que integran la comunidad mohawk donde Skawennati creció. Es decir, Skawennati cumple con los ideales que Gramsci lamentaba no tener en su época y para los fines de su lucha.

Ahora bien, ¿y qué hay del posthumanismo? La elucidación que realiza al respecto Francesca Ferrando en *Philosophical Posthumanism* resulta particularmente enriquecedora, puesto que establece los términos de la discusión en toda su amplitud (y estos, además, ayudan a dibujar el perfil de *TimeTraveller™*). Dicho de la forma más general, para Ferrando el posthumanismo se caracteriza por tres *post-* (que no son tanto una superación como una actitud ética, política y epistemológica): el *post-* de la corriente humanista, definida desde el Renacimiento; el *post-* de la concepción antropocéntrica que pretende ignorar la realidad de entidades no humanas, y el *post-* de la perspectiva dicotómica tradicional y simplona que ha caracterizado a gran parte del pensamiento occidental (Ferrando, 2019). Es decir, el posthumanismo hace a un lado: (1) la noción humanista clásica que considera una única forma correcta de ser *ser humano* (basada en la cultura europea neoclásica y eminentemente masculina) en descrédito de otras formas culturales a las cuales se considerará inferiores; (2) la concepción esencialista de que la humanidad es un hecho concluido e inmodificable, el cual —además— representa el punto más alto en la jerarquía de los seres que habitan el mundo y por lo cual de ellos debe servirse a placer, y (3) la forma más común de pensamiento que consiste en suponer que el mundo se puede explicar a través de oponer dos términos simples (bueno/malo, correcto/incorrecto) en lugar

de considerar seriamente la complejidad de los fenómenos y sus matices.

Si consideramos la triada post-humanista, post-antropocéntrico y post-dicotómico, no resultará sorprendente que el posthumanismo eche abajo los frecuentes colonialismos que pretenden desacreditar a expresiones indígenas, pero también que revalore el potencial crítico de las tecnologías digitales para desafiar el poder mediático de las empresas que dictan los contenidos que el público debe consumir de manera pasiva.⁸ *TimeTraveller™* (y aún más *CyberPowWow*) se inscribe en esta joven práctica de aumentar el potencial humano sin depender de la presencia física de cada uno, pues, como dijo Pierre Lévy, mediante la virtualización el cuerpo se multiplica, se “recrea, encarna, multiplica, vectoriza y emerge a través de una heterogénesis” (Lévy, 1998: 44). *TimeTraveller™* representa una búsqueda no discriminatoria y no colonialista por dar sentido a las raíces de quienes, como Skawennati, forman parte de una comunidad indígena y al mismo tiempo de una sociedad occidental como la canadiense, en una relación conflictual que no tiene por qué encontrar la salida “fácil de”, “o bien” lo aborígen, “o bien” lo occidental, sino un punto intermedio que problematiza dicha relación. Pullen, en consecuencia, señala que *TimeTraveller™* “exige al espectador que cuestione la problemática modernidad poscolonial y que considere las posibilidades de descolonización” (Pullen, 2016: 237).

Ahora bien, aun cuando esta autora sostiene que dicha obra “presenta gestos decoloniales que comienzan a emancipar a las culturas indígenas de una narrativa colonial al reformular identidades, delinear historias occidentalizadas problemáticas y fusionar la teoría poscolonial con la producción de nuevos medios” (Pullen, 2016: 236), y por más que tengamos fuertes razones para considerar sus aspectos positivos en cuanto a la representatividad popular de la cultura Mohawk y en cuanto a sus alcances posthumanos, eso no debería hacernos

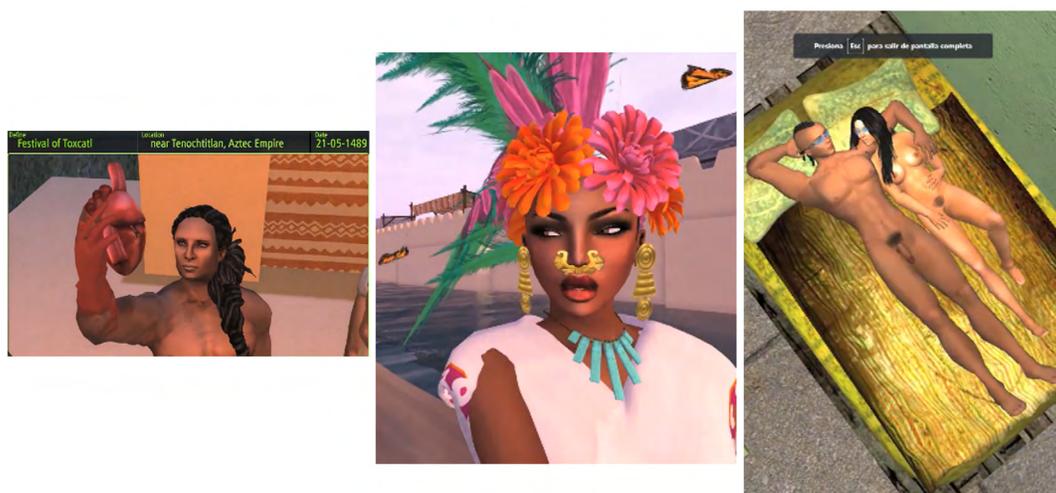
8 Mikhel Proulx señala: “Their practices have been billed as inherently critical, non-institutional, anti-capitalist, and global, though their transnational communication occurred predominantly among white North Americans and Western Europeans” (Proulx, 2015: 203).

ignorar que *TimeTraveller™* maneja sus propios matices.

Con esto quiero decir que hay una fuerte estereotipación de los aspectos culturales, los cuales a su vez terminan por convertirse en meros ornamentos dentro de la historia. En el séptimo episodio, por ejemplo, cuando visitan Tenochtitlán, la imagen de la cultura se vuelca sobre dos imágenes trilladas: la pureza natural del mundo —con mariposas que pululan alrededor de un paisaje paradisíaco— y la violencia brutal de sacar el corazón palpitante de los guerreros. Se trata de representaciones poco críticas si lo que se desea

es comprender una cultura: la belleza romantizada y la barbaridad sanguinaria de los salvajes. En cuanto a los protagonistas de *TimeTraveller™*, sus cuerpos se apegan al estereotipo de belleza que se ha reprobado en grandes empresas mediáticas creadoras de contenido infantil, pero con un agravante: en este caso, los personajes aparecen desnudos, con penes y senos prominentes, el abdomen marcado y rasgos faciales que parecen más representativos de modelos de televisión que de los pueblos indígenas norteamericanos (Figura 2).

Figura 2. Fotogramas de *TimeTraveller™*
Figure 2. Frames of *TimeTraveller™*



Fuente/source: <https://www.timetravellertm.com/index.html>

De todos modos, lo más llamativo son los valores que persiguen los personajes (no solo protagonistas) de *TimeTraveller™*. En el episodio cuatro, cuando Karahkwenhawi viaja al año 2112 y ve un espectáculo en un estadio, los premios deseados son la riqueza billonaria, los viajes y los automóviles; al final de la serie, el éxito de Hunter se corona también con riqueza económica, un apartamento elegante y la posibilidad de una servidumbre que solucione los inconvenientes en lugar del dueño. La relación que establecen, como matrimonio, se vuelve patrilineal —en lugar de la tradición matrilineal, característica de los mohawks— en cuanto a que es Karahkwenhawi quien debe abandonar el

hogar materno (solo vive con su madre) para irse al hogar que Hunter le proporciona. Es decir, el objetivo final que le da sentido a sus vidas se encuentra, irónicamente, en las raíces de la cultura occidental colonialista que destruyó a las comunidades tradicionales. Se nos dice incluso que en el futuro siglo XXII aún existen las comunidades mohawks, aunque Hunter no quiere ir cuando Karahkwenhawi se lo sugiere (en el último episodio).

El lugar que ocupan, en la visión futurista, los elementos aborígenes, se limita a la mera decoración de una sociedad esencialmente occidental; son trajes y danzas que se usan para amenizar espectáculos occidentales. De forma que las

optimistas perspectivas de Pullen sobre *TimeTraveller™*, donde “[en la obra] se pide al espectador que cuestione la problemática modernidad poscolonial y considere las posibilidades de descolonización” (Pullen, 2016: 237), o la de los editores de *Posthumanism in Art and Science*, en tanto “el trabajo de realidad virtual de Skawennati recontextualizó el patrimonio indígena dentro de una red de avatares futuristas como forma de resistencia política” (Aloi y McHugh, 2019: 11), aspecto que debería tomarse con un poco más de cautela.

El no poco frecuente optimismo en los estudios culturales y en las interpretaciones posthumanistas tendría que aguzar el ojo y el oído antes de proclamar alguna posibilidad de “resistencia política” o de “modernidad poscolonial”, porque nada asegura que, en expresiones de esta índole, la obra implique verdaderamente algo más que ella; y, por lo tanto, la interpretación corre el riesgo de quedarse en nada más que un onanismo conformista que toma por virtud lo que es debilidad.

Conclusiones

Siempre es delicado hacer un balance sobre obras artísticas, pero lo es más cuando se asume, de ellas, una postura ética o política —y esto es lo que ha hecho la mayor parte de los comentaristas acerca de la obra de Skawennati. Considero que antes de asumir una interpretación optimista deberíamos rondar algunas preguntas: ¿qué es lo que la obra, en sí misma, refleja de la realidad empírica? Y esa obra, ¿tiene la solidez, la entereza para sostenerse? En cuanto los aspectos representados en la obra, ¿están en una posición sustancial o apenas accidental?

No podemos perder de vista que esa “recreación” de la que hablaba Pierre Lévy, esa “heterogénesis” del cuerpo en realidades virtuales, puede ser formidable y estupenda *al interior de la realidad*

digital, pero que ello no es sinónimo de la realidad carnal, efectiva. En el caso de *TimeTraveller™*, los valores mohawks llegan, por momentos, a ocupar el primer plano —cuando la Crisis de Oka, por ejemplo, o en la Proclama de Alcatraz—, pero poco a poco se repliegan a una posición decorativa, como si se tratara de referencias de un pasado extinto del que apenas quedaron cortes de cabello, vestidos para las edecanes, nombres para el grupo de punk. Como si el precio de su incorporación hubiese sido la inocuidad de dejar de ser lo que son para que no amenazaran los principios de la cultura occidental: el éxito económico, el glamour, la servidumbre que durante los siglos XVII a XIX efectuaron, tantas veces, los nativos americanos.

Bibliografía

- Aloi, G. y McHugh, S. (2019). “Introduction”. En Aloi, G. y McHugh, S. (eds.). *Posthumanism in Art and Science. A reader*. Nueva York y Chichester, Columbia University Press.
- Alfred, T. (2019). *Peace, power, righteousness: an indigenous manifesto*. Toronto, Oxford University Press Canada.
- Austen, I. (2021). “‘Horrible History’: Mass Grave of Indigenous Children Reported in Canada”. *The New York Times*, 28 de mayo 2021. “<https://www.nytimes.com/2021/05/28/world/canada/kamloops-mass-grave-residential-schools.html>”
- DeBruin, T. (2021). “Oka Crisis”. *The Canadian Encyclopedia*. <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/oka-crisis> (consultado 30/06/2023).
- Dwyer, H. y Adare, S. (2012). *Mohawk History and Culture*. Nueva York, Gareth Stevens.

- Ferrando, F. (2019). *Philosophical Posthumanism*. Londres y Nueva York, Bloomsbury.
- Ferro, M. (dir.). (2005). *El libro negro del colonialismo. Siglos XVI al XXI: del exterminio al arrepentimiento*. Madrid, La Esfera de los Libros.
- Forgacs, D. (2000). "Popular Culture". En Gramsci, A. *The Gramsci Reader. Selected Writings, 1916-1935*. Ed. D. Forgacs. Nueva York, New York University Press.
- Ge, A. (2021). "Asserting Aboriginal Territories in Cyberspace: Interview with the Artist Skawennati (2019)". En Aloi G. y McHugh S. (eds.). *Posthumanism in Art and Science. A Reader*. Nueva York y Chichester, Columbia University Press.
- Gramsci, A. (2000). *The Gramsci Reader. Selected Writings, 1916-1935*. Ed. David Forgacs. Nueva York, New York University Press.
- Lévy, P. (1998). *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*. Nueva York, Plenum Trade.
- Proulx, M. (2015). "CyberPowWow: Digital Natives and the First Wave of Online Publication" / "CyberPowWow: les Autochtones à l'ère numérique et la première vague de publications en ligne". *Journal of Canadian Art History / Annales d'histoire de l'art Canadien* 36(1): 203-216.
- Pullen, T.M. (2016). "Skawennati's-TimeTraveller™: Deconstructing the Colonial Matrix in Virtual Reality". *AlterNative: An International Journal of Indigenous Peoples* 12(3): 236-249. DOI <https://doi.org/10.20507/AlterNative.2016.12.3.3>
- Reid G.F. (2004). *Kahnawà:ke: Factionalism Traditionalism and Nationalism in a Mohawk Community*. Lincoln y Londres, University of Nebraska Press.
- Skawennati (2023). "Bio". *Skawennati*. <https://www.skawennati.com/bio/bio.html> (consultado 30/06/2023).
- Worcester, D.E. (2019). *Los apaches. Águilas del sudoeste*. Barcelona, Península.